

Manual de Instrucciones

Genio Start

Impreso en China
91-001606-003-000 西

Queridos padres:

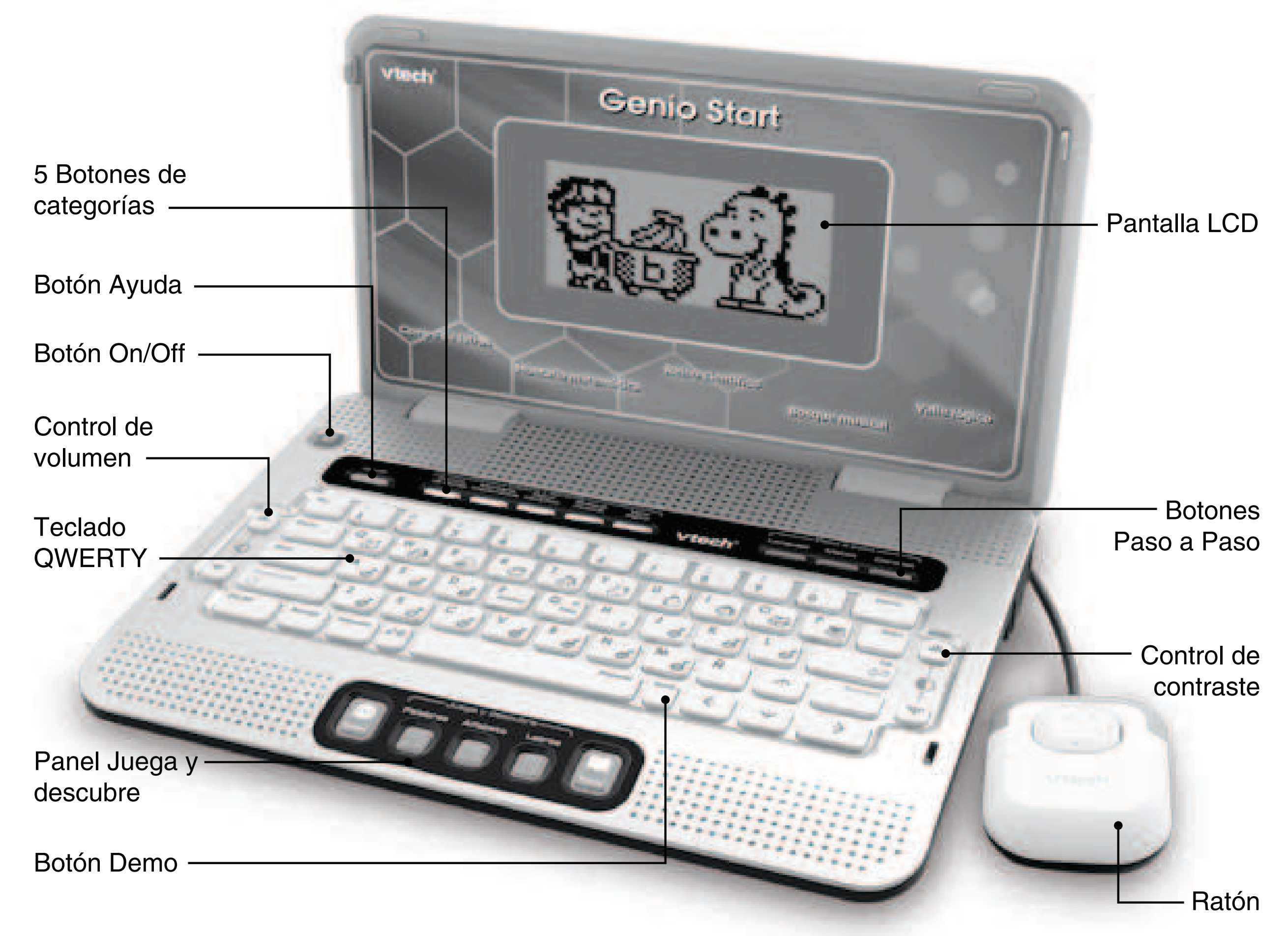
*En **VTech®** sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech®** incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.*

Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **Genio Start** de **Vtech**®!

Genio Start de **Vtech**® es un gran ordenador bilingüe para los más pequeños de la casa que incluye 160 actividades (80 en español y 80 en inglés) divididas en 3 modos. En **Explora y aprende** encontrarás actividades sobre Lengua, Matemáticas, Ciencias, Música y Lógica. En el modo **Paso a paso** aprenderás poco a poco mientras avanzas progresivamente en cada una de las actividades. En el panel **Juega y descubre** reforzarás tus conocimientos sobre las letras y sus sonidos, y aprenderás nuevo vocabulario. ¡Usa la tecla **Traductor** para aprender palabras en inglés! Pulsa la tecla **Ayuda** siempre que tengas una duda sobre las actividades.



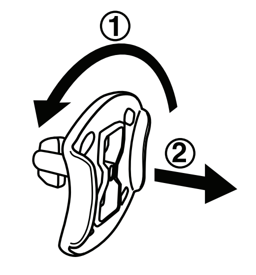
INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un ordenador **Genio Start** de **Vtech**®.
- Un ratón.
- Un manual de instrucciones.

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

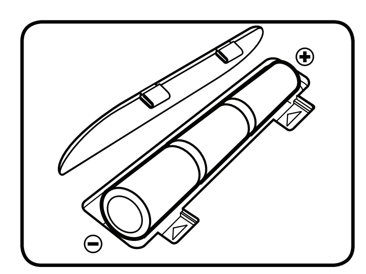
SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.

② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS



1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque tres pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.

Genio Start de **VTech**® también funciona con el adaptador de 9V de **VTech**® (de venta por separado). Si usa el adaptador, primero retire las pilas de su compartimento.

ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- No acerque las pilas al fuego.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

Nota: Este ordenador carece de la advertencia de pilas agotadas.
Si observa que el ordenador funciona despacio o deja de funcionar, por favor, use pilas nuevas.

ADAPTADOR

Use un adaptador 9V ⎓ 300mA ⊕—◉—⊖ DC centro positivo de **VTech®** o un adaptador estándar con las mismas características que cumpla con la normativa EN61558.

Conectar el adaptador

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Conecte el adaptador al juguete atravesando la pegatina con el texto "Garantía sólo válida si utiliza el adaptador **VTech®** " y enchúfelo después a la red.
3. Encienda el ordenador.

NOTA: el adaptador sustituye el uso de las pilas. Si el juguete no se va a utilizar durante un largo periodo de tiempo, desenchufe el adaptador.

IMPORTANTE

- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- Use sólo el adaptador recomendado para este juguete. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Nunca use más de un adaptador.
- No deje el juguete conectado al adaptador durante largos periodos de tiempo.

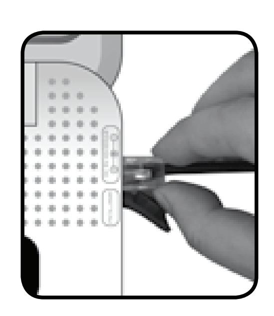
Nota a los padres:

Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.

Cómo conectar el ratón

Use los ratones compatibles con los productos de **VTech®**.

1. Asegúrese de que el producto esté apagado.
2. Encontrará la conexión para el ratón en la parte derecha del juguete.
3. Conecte el ratón.



Cómo usar el ratón

1. Use las flechas direccionales del ratón para seleccionar.
2. Pulse el botón Ok para confirmar.



CARACTERÍSTICAS

Juega y descubre

Hay 5 actividades:

- Deletreo
- Palabras
- Alfabeto
- Letras
- Traductor

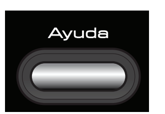
Explora y aprende

Hay 5 categorías:

- Campo de letras
- Montaña matemática
- Reino científico
- Bosque musical
- Valle lógico

Paso a paso

Aquí aprenderás poco a poco mientras avanzas progresivamente en cada una de las actividades. Solo hay 3 categorías disponibles: Campo de letras, Montaña matemática y Reino científico. No todas las actividades de estas 3 categorías aparecen en este modo de juego.

Botón Ayuda 

Si necesitas algún tipo de ayuda en las actividades, pulsa este botón. Oirás las instrucciones relativas a cada actividad o alguna pista para responder las preguntas.

Aprendizaje progresivo

En algunas actividades, si se responde incorrectamente una serie de preguntas, estas se repiten otra vez más tarde. Esta característica está diseñada para ayudar a desarrollar la capacidad cognitiva de los niños.

Niveles

La mayoría de las actividades tienen tres niveles de dificultad. Según se vayan respondiendo correctamente las preguntas y después de una serie de rondas, se pasará de nivel. Si se responde incorrectamente una serie de preguntas, se bajará de nivel.

Seleccionar las actividades

Cuando enciendas el ordenador verás una pequeña animación antes de entrar en el menú de las categorías. Elige la categoría en la que quieras jugar de las siguientes maneras:

1) Pulsa OK cuando veas la categoría en la que quieres jugar.

2) Usa las flechas direccionales y pulsa OK para elegir.
3) Pulsa el botón de la categoría en el panel **Explora y aprende**.

Luego elige una actividad:

1) Pulsa OK cuando veas la actividad en la que quieras jugar.
2) Usa las flechas direccionales para buscar una actividad y pulsa OK para seleccionarla.
3) Usa el ratón y haz clic en la flecha de la pantalla para ver todas las actividades y pulsa OK para seleccionarla.
4) Teclea el número de la actividad y pulsa OK.

Respuesta

En muchas actividades, después de un número de respuestas incorrectas, el programa te dará la respuesta correcta.

Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, **Genio Start** de **Vtech®** se apagará de manera automática después de unos minutos sin actividad. Pulsa el botón para encender el ordenador otra vez.

Recomendamos quitar las pilas o desconectar el adaptador cuando el juguete no se vaya a utilizar durante un periodo de tiempo prolongado.

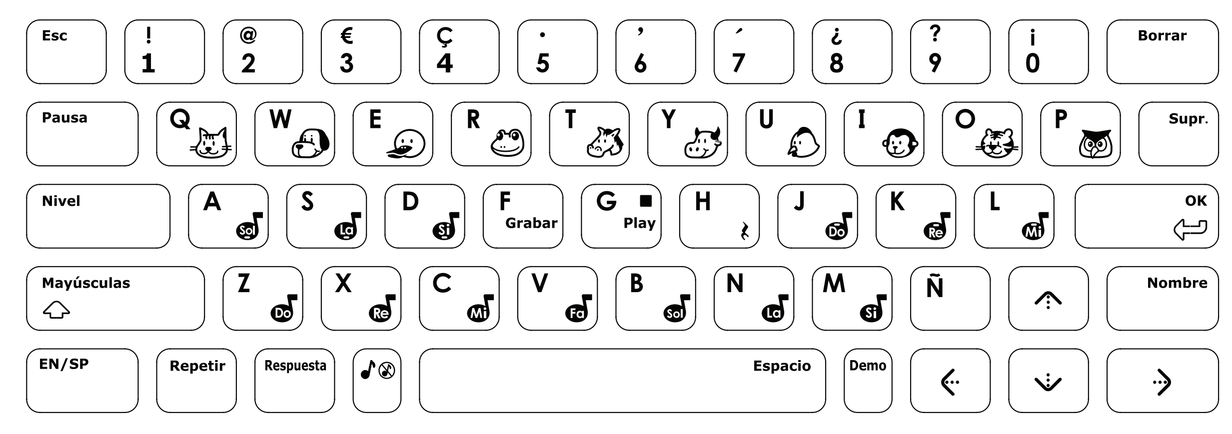
Control de volumen

Pulsa estos dos botones que encontrarás en la parte izquierda del teclado y aparecerá una pantalla de ajuste de volumen. Usa las flechas direccionales para elegir el volumen al que quieras jugar.

Control de contraste

Pulsa estos dos botones que encontrarás en la parte derecha del teclado, para ajustar el contraste de la pantalla.

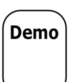
Teclado



El teclado es QWERTY y tiene algunas teclas con función doble, como las que incluyen las notas musicales para crear melodías. También incluye:



On/Off: Pulsa este botón para encender el ordenador. Púlsalo otra vez para apagarlo.



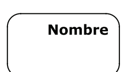
Demo: Pulsa esta tecla para ver una pequeña demo.



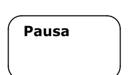
5 botones de categorías: Pulsa una de estas teclas para acceder directamente al menú de las categorías.



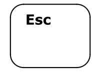
Paso a paso: Pulsa una de estas teclas para avanzar poco a poco.



Nombre: Pulsa esta tecla para escribir tu nombre.



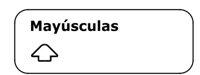
Pausa: Pulsa esta tecla para hacer una pausa durante el juego. Cuando la vuelvas a pulsar reanudarás el juego desde donde lo dejaste.



Esc: Pulsa esta tecla para ir al menú anterior o salir de las actividades.

Nivel

Nivel: Pulsa esta tecla para seleccionar el nivel al que quieras jugar. Usa las flechas direccionales o los números para elegir el nivel.



Mayúsculas: Pulsa esta tecla junto con las teclas de las letras para escribir en mayúsculas. Si la pulsas junto con las teclas de los números, podrás escribir los signos de puntuación y símbolos que aparecen encima de los números.



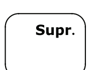
Respuesta: Pulsa esta tecla para ver la respuesta de las preguntas.



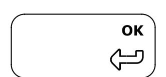
Repetir: Pulsa esta tecla para oír una pregunta o instrucción.



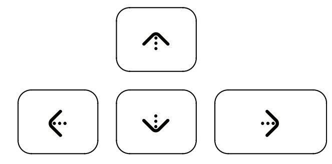
Borrar: Pulsa esta tecla para borrar los caracteres de la izquierda del cursor.



Suprimir: Pulsa esta tecla para borrar los caracteres de la derecha del cursor.



OK: Pulsa esta tecla para confirmar tus selecciones o respuestas en las preguntas.



Flechas direccionales: Pulsa estas teclas para moverte entre las diferentes categorías, actividades y jugar.



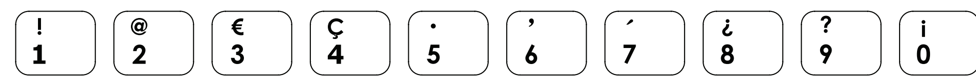
EN/SP: Pulsa esta tecla para jugar en modo Inglés o Español.



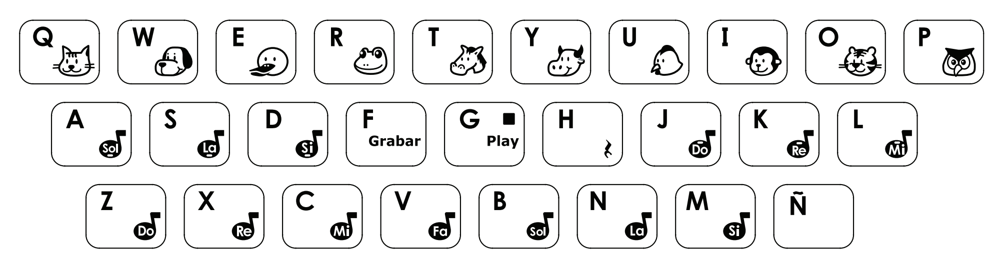
Música on/off: Pulsa esta tecla para jugar con o sin música de fondo.

Espacio

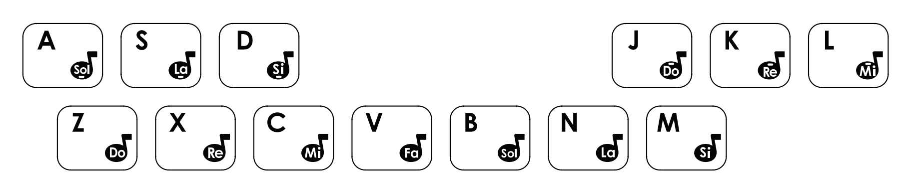
Espacio: Pulsa esta tecla para dejar un espacio en el texto que estés escribiendo.



Números: Pulsa estas teclas para escribir los números, responder en algunas actividades o elegir el número de actividad o nivel.



Letras: Pulsa estas teclas para responer en algunas actividades e introducir texto.



Notas musicales: Estas teclas actúan como teclado para las actividades de música.



Animales: Usa estas teclas para introducir el sonido de los animales en la actividad Música mix.

F Grabar

Grabar: Pulsa esta tecla para grabar una melodía en la actividad Estudio de música.

G Play

Play: Pulsa esta tecla para escuchar la melodía en la actividad Estudio de música.

H

Silencio: Pulsa esta tecla si quieres introducir un silencio en la melodía que estés creando en la actividad Estudio de música.

ACTIVIDADES

Genio Start de **VTech**® tiene un total de 80 actividades. (Puedes jugar a otras 80 actividades en inglés pulsando la tecla **EN/SP**.)

Índice	Actividades	Categoría
01	Deletreo	Juega y aprende
02	Palabras	
03	Alfabeto	
04	Letras	
05	Traductor	
01	Cueva de letras	Campo de letras
02	Encuentra la letra	
03	Iniciales	
04	Plural y singular	
05	Orden alfabético	
06	Emparejados	
07	¿Qué letra falta?	
08	Descubre la letra	
09	Cuenta sílabas	
10	Nadando con vocales	
11	Sigue a la consonante	
12	Rimas rimando	
13	Encuentra la palabra	
14	Crea palabras	
15	Animales	
16	Letras perdidas	
17	Cruza el río	
18	Recolecta las letras	
19	Descubre vocales	
20	Sonidos escondidos	
21	Femenino o masculino	
22	Descubre la palabra	
23	Crea tu historia	

24	Suma objetos	Montaña matemática
25	¡A por las burbujas!	
26	Más o menos	
27	Diferencias	
28	Sumas rápidas	
29	Contraseñas	
30	Cruza el río	
31	Cuenta atrás	
32	Nadando con números	
33	Signos perdidos	
34	Sumamanía	
35	Restamanía	
36	Resultados locos	
37	¿Qué hora es?	
38	Fracciones de comida	
39	Orden numérico	
40	Huellas de animales	Reino científico
41	¿Quién es?	
42	Sonidos curiosos	
43	Cueva de sonidos	
44	Ciencia mágica	
45	Comida de animales	
46	Alimenta a los animales	
47	De gusano a mariposa	
48	Objetos curiosos	
49	Animalandia	
50	Hábitats	
51	Animales perdidos	

52	La gramola	Bosque musical
53	Música mix	
54	Escalera musical	
55	Notas en orden	
56	Collage	
57	¡Sigue el ritmo!	
58	Estudio de música	
59	¡Baila, Davy!	
60	Ritmos locos	
61	Notas musicales	
62	Notas altas	
63	Notas bajas	
64	Repara el muro	Valle lógico
65	Sombras curiosas	
66	Clase de esquí	
67	¡Mantén el equilibrio!	
68	Juega con Davy	
69	Memoria rápida	
70	En busca del tesoro	
71	Nadando con formas	
72	Escala la montaña	
73	Conduce con cuidado	
74	Poses divertidas	
75	Cruza el río	

JUEGA Y APRENDE

01. Deletreo

¡Vamos a aprender todo sobre las palabras! Elige una palabra y aprende cómo se deletrea.

02. Palabras

¡Vamos a aprender todo sobre las letras y palabras! Pulsa una letra y verás lo que hay escondido detrás de ella.

03. Alfabeto

¡Vamos a aprender el alfabeto! Pulsa una letra y descubre qué letras van antes y después.

04. Letras

Descubre cómo se escriben las letras en mayúscula y minúscula.

05. Traductor

¡Vamos a aprender inglés! Elige una palabra para ver cómo se escribe y se pronuncia en inglés. Cada palabra viene con una pequeña animación ilustrativa.

Campo de letras

01. Cueva de letras

¡Miguel ha encontrado una cueva misteriosa! Ayúdale a descubrir qué letra se encuentra dentro de la cueva. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

02. Encuentra la letra

¡Davy tiene hambre! Encuentra el carrito con la letra correcta para dar de comer a Davy. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

03. Iniciales

Miguel, Eva y Davy se divierten haciendo fotos. Ayúdales a encontrar la foto que contiene el objeto que empieza por una letra en concreto. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

04. Plural y singular

Davy quiere salir a la calle a jugar pero la puerta está cerrada y no puede salir. Ayúdale a abrir la puerta encontrando el plural de las palabras. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

05. Orden alfabético

¡Oh, oh! Las letras se han quedado atrapadas en las burbujas. Ayuda a Davy a explotarlas eligiendo el orden alfabético correcto. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

06. Emparejados

Busca el canal que coincida con la palabra de la foto. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

07. ¿Qué letra falta?

Verás una palabra en la pantalla a la que le falta la inicial. Elige cuál es la letra correcta entre las tres posibilidades que te ofrecen. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

08. Descubre la letra

Davy y Miguel han descubierto un tesoro durante sus aventuras. Ayúdalos a abrirlo encontrando las letras minúsculas y mayúsculas. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

09. Cuenta sílabas

Aprende el número de sílabas que componen las palabras que aparecen en esta actividad. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

10. Nadando con vocales

Eva se ha ido a bucear. Ayúdala a recoger todas las vocales que están escondidas y las que se encuentre por el fondo del mar. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

11. Sigue a la consonante

¡Miguel se ha perdido en el bosque! Ayúdale a conseguir que su brújula señale el camino correcto eligiendo la letra que es una consonante. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

12. Rimas rimando

Davy vuela hacia lo alto del castillo, por el camino tendrá que encontrar palabras que rimen para llegar al torreón. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

13. Encuentra la palabra

En la pantalla verás palabras separadas por sílabas, después tendrás que descubrir a qué imágenes pertenecen. ¡Si lo consigues, la mariposa saldrá de su capullo! Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

14. Crea palabras

¡Diviértete creando palabras! En la pantalla verás una palabra en la que tendrás que cambiar una letra para conseguir otra nueva palabra. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

15. Animales

Busca el canal que coincida con el animal que el programa dice. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

16. Letras perdidas

Ayuda a Miguel a encontrar la letra que se ha perdido en la palabra. ¡Recorre el camino correcto para descubrir dónde se esconde! Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

17. Cruza el río

Ayuda a Davy a cruzar el río. Utiliza las flechas direccionales para elegir la letra que es distinta a las demás y pulsa OK para que Davy salte encima de ella y pueda cruzar a la otra orilla. Elige bien tu respuesta, si te equivocas Davy se caerá dentro del río.

18. Recolecta las letras

¡Las letras de las palabras se han escondido detrás de los matorrales! Ayuda a Miguel a encontrarlas en orden para formar la palabra correctamente. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

19. Descubre vocales

Davy vuela hacia lo alto del castillo, por el camino tendrá que descubrir las vocales de cada palabra para llegar al torreón. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

20. Sonidos escondidos

Davy quiere salir a la calle a jugar pero la puerta está cerrada y no tiene la llave. Ayúdale a abrir la puerta encontrando las palabras que contengan una letra en concreto. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

21. Femenino o masculino

Busca el canal que muestre la palabra femenina o masculina. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

22. Descubre la palabra

¿Qué palabra se esconde detrás del muro? ¡Ayuda a Davy a tirar el muro abajo para descubrirla! Escribe la palabra correctamente para conseguirlo. Para jugar, utiliza el teclado.

23. Crea tu historia

¡Escribe pequeñas historias! Todo lo que escribas se guardará hasta la próxima vez que quieras volver a escribir otra historia. Léelas una y otra vez siempre que quieras. Las historias no pueden exceder de 63 caracteres.

MONTAÑA MATEMÁTICA

24. Suma objetos

Suma los objetos que aparecen en la pantalla lo más rápido posible. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

25. ¡A por las burbujas!

¡Oh, oh! Los números están atrapados dentro de las burbujas. Ayuda a Davy a explotarlas tecleando los números de menor a mayor. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

26. Más o menos

Elige el grupo que tenga más o menos objetos según la pregunta. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

27. Diferencias

Dos objetos diferentes aparacerán en la pantalla, deberás elegir el objeto correcto según la pregunta. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

28. Sumas rápidas

Suma rápidamente los objetos que aparecen en la pantalla. Para jugar, utiliza el teclado.

29. Contraseñas

¡Adivina la contraseña y abre el cofre! Para jugar, utiliza el teclado.

30. Cruza el río

Ayuda a Davy a cruzar el río. Encuentra el número correcto usando las flechas direccionales.

31. Cuenta atrás

¡Oh, oh! Los números están atrapados en las burbujas. Ayuda a Davy a explotarlas tecleando los números de mayor a menor. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

32. Nadando con números

¡Eva se ha ido a bucear! Ayúdala a recoger los números según la pregunta. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

33. Signos perdidos

¡Busca el signo perdido para completar el problema! Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

34. Sumamanía

¡Resuelve las sumas antes que Miguel toque la campana! Para jugar, utiliza el teclado.

35. Restamanía

¡Resuelve las restas antes que Miguel toque la campana! Para jugar, utiliza el teclado.

36. Resultados locos

Elige cuál de los dos problemas tiene el resultado mayor o menor según la pregunta. Para jugar, utiliza las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

37. ¿Qué hora es?

¡Ayuda a Davy a poner el reloj en hora! El programa te preguntará por una hora en concreto, usa las flechas direccionales para jugar y pulsa OK para confirmar.

38. Fracciones de comida

¡Davy tiene hambre! Ayúdale a elegir el trozo de tarta que prefiere según la pregunta. Usa las flechas direccionales para jugar y pulsa OK para confirmar.

39. Orden numérico

Davy vuela hacia lo alto del castillo, por el camino tendrá que descubrir los números que faltan en cada serie para llegar al torreón. Para jugar, utiliza el teclado o las flechas direccionales y pulsa OK para confirmar.

REINO CIENTÍFICO

40. Huellas de animales

Elige un animal para ver su tipo de huella. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para elegir.

41. ¿Quién es?

Miguel y Eva están paseando por el campo y descubren una serie de huellas. Ayúdales a descubrir a qué animal pertenece cada huella. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

42. Sonidos curiosos

Elige un animal u objeto para saber qué sonido hace.

43. Cueva de sonidos

Miguel ha descubierto una cueva llena de sonidos extraños. Ayúdale a descubrir qué animal u objeto hace ese sonido. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

44. Ciencia mágica

Davy está fascinado con el agua. Está aprendiendo qué objetos flotan o se hunden. Elige un objeto para enseñarle a Davy qué pasa. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

45. Comida de animales

Elige un animal para ver qué tipo de comida come. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

46. Alimenta a los animales

Como Eva, Miguel y Davy han visitado muchos países, han conocido también diferentes animales. Adivina qué comida prefieren. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

47. De gusano a mariposa

Elige un gusano y aliméntalo para que crezca, verás en qué se convierte. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

48. Objetos curiosos

Elige qué palabras describen o están relacionadas con los objetos que aparecen en la pantalla. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

49. Animalandia

¡Aprende todo sobre los animales! Empareja los animales con sus crías. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

50. Hábitats

Elige un animal para saber dónde vive. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

51. Animales perdidos

¡Los animales se han perdido! Ayúdalos a encontrar el lugar dónde viven. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

BOSQUE MUSICAL

52. La gramola

Eva y Davy tienen muchas ganas de bailar, usa las flechas direccionales y pulsa OK para elegir una melodía.

53. Música mix

Diviértete mezclando las melodías con los sonidos de los animales.

54. Escalera musical

Juega con Eva y descubre las notas musicales. Usa las flechas direccionales para subir o bajar y escuchar las notas musicales.

55. Notas en orden

Miguel está tocando la batería pero se le han volado las partituras... Ayúdale a recoger la correcta de entre 3 opciones. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

56. Collage

¡Crea un precioso dibujo con las formas que más te gusten! Usa las flechas direccionales y pulsa OK para insertar la forma que más te guste, luego muévela al sitio que quieras con las flechas direccionales y pulsa OK para situarla.

57. ¡Sigue el ritmo!

¡A Eva le encanta bailar! Pulsa las flechas correctamente para que Eva no pare de moverse.

58. Estudio de música

¡Creemos algo de música! Pulsa las notas musicales del teclado para crear una maravillosa melodía, además ¡Davy seguirá el ritmo! Elige para grabar la melodía y para escucharla. Las melodías no se quedarán almacenadas en el ordenador.

59. ¡Baila, Davy!

¡Mira qué bien se lo pasan Davy y Eva bailando! Estate muy atento y escucha los movimientos que quieren hacer y pulsa las flechas direccionales para que se muevan correctamente.

60. Ritmos locos

Elige qué caja musical tiene una melodía más rápida o lenta según la pregunta. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

61. Notas musicales

Descubre qué nota musical falta. Usa las teclas musicales del teclado para jugar.

62. Notas altas

Miguel se ha perdido por el campo. Ayúdale a que su brújula marque el camino correcto eligiendo las notas más altas de las dos opciones que tienes. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

63. Notas bajas

Miguel se ha perdido por el campo. Ayúdale a que su brújula marque el camino correcto eligiendo las notas más bajas de las dos opciones que tienes. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

VALLE LÓGICO

64. Repara el muro

Ayuda a Davy a reparar el muro que está roto. Elige la forma que encaja en el hueco, usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

65. Sombras curiosas

Adivina a qué animal pertenecen las sombras que aparecen en la pantalla. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

66. Clase de esquí

¡Mira cómo esquía Miguel! Ayúdale a esquivar los obstáculos pulsando OK para saltarlos.

67. ¡Matén el equilibrio!

Ayuda a Eva a mantener el equilibrio encima del tronco para llegar al otro lado del río. Sigue con cuidado las explicaciones que Eva te da, ¡ya verás como no se cae!

68. Juega con Davy

Usa las flechas direccionales para ayudar a Davy a golpear el balón en la dirección correcta.

69. Memoria rápida

¡Tienes que estar muy atento! Una serie de objetos aparecerán en la pantalla y tendrás que elegir qué objeto es el que falta. Cuanto más avances, más difícil será. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

70. En busca del tesoro

Busca el tesoro entre los matorrales. ¡Ten mucho cuidado con las serpientes que están escondidas por el camino! Usa las flechas direccionales para jugar.

71. Nadando con formas

A Eva le encanta bucear, ayúdala a encontrar la forma correcta. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

72. Escala la montaña

Eva y Miguel se han ido de excursión. Ayuda a Miguel a escalar la montaña tecleando las letras que aparecen por el camino.

73. Conduce con cuidado.

Ayuda a Miguel y Eva a encontrar el camino correcto hacia la puerta. Usa las flechas direccionales para moverte.

74. Poses divertidas

¡Vamos a hacer una foto a Davy! Recuerda la pose que Davy ha puesto, y encuéntrala para hacerle la foto. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

75. Cruza el río

Ayuda a Davy a cruzar el río encontrando la forma que no encaja. Usa las flechas direccionales y pulsa OK para jugar.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

____
____
____

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.